Origens

Caçador Sobrenatural

Você já conhecia o paranormal antes do chamado da Ordem, e já possui certa experiência com o paranormal, caçando criaturas devido a algum encontro traumatizante no passado.

Perícias Treinadas. Ocultismo e Sobrevivência.

Achado na Caçada. Itens Paranormais têm sua categoria reduzida em 1.

Ex-Presidiário

Você esteve grande parte da sua vida preso, sofrendo com as péssimas condições de tratamento e com celas lotadas de pessoas. Como resultado por ter sobrevivido nessa situação, você se acostumou com a desumanidade e a triste realidade da vida.

Perícias Treinadas. Crime e Fortitude.

Vivendo com Migalhas. Por conta da comida de péssima qualidade que teve e a situação precária em que vivia, você se acostumou com pouco. Em cenas de interlúdio, qualquer comida que você coma, contará como prato nutritivo e o descanso, caso faça, contará uma categoria acima.

Reabilitado

Você precisou passar por reabilitação por problemas mentais ou físicos e essa batalha te deixou mais forte.

Perícias Treinadas. Fortitude e Vontade

Superar Adversidades. Devido a todas as adversidades enfrentadas, você é mais resistente mentalmente. Ao realizar testes de Vontade, você recebe um bônus igual à sua presença.

Rato de Academia

Você treinava constantemente, fazendo de tudo para aprimorar o seu físico o máximo possível.

Perícias Treinadas. Fortitude e Atletismo.

Maromba. Você treinou muito seu corpo, conseguindo usar sua resistência física como vantagem. Você pode usar Vigor ao invés de Força em testes de Luta e em outros testes de Força a critério do mestre.

Rei do Virote

Você foi treinado boa parte de sua vida com armas de disparo, e consegue utilizá-las da maneira mais letal possível.

Perícias Treinadas. Atletismo e Pontaria.

Disparo Letal. Seus ataques são os mais letais possíveis. Você adiciona seu bônus de pontaria nas rolagens de dano feitas com armas de disparo. Esta habilidade não pode ser afetada pelo poder "Ataque Especial" e não pode ser usada em armas de fogo.

Coach

Você lidou com pessoas a sua vida inteira e sabe como motivá-las e cativá-las para fazê-las agirem além de seu potencial.

Perícias Treinadas. Diplomacia e Vontade.

Mindset. Você é perito em motivar as outras pessoas, uma vez por cena pode gastar uma ação padrão e 2 PE para conceder 1d6 + PRE de PEs temporários para todos os seus aliados em alcance curto.

Terapeuta

Por toda a sua experiência lidando com as pessoas e seu estudo na área, você consegue levar até o maior dos loucos a ter um breve momento de sanidade. Lidar com pessoas mentalmente instáveis te torna cada vez mais suscetível a se tornar um.

Perícias Treinadas. Diplomacia e Vontade.

Sessão de terapia. Você recebe +1d20 em testes de Diplomacia para acalmar. Porém, para cada teste de acalmar que você falhar na mesma cena após o primeiro, você perde 1d4 de sanidade.

Equipamentos

Armas

Tabela 2.1: Armas

Arma	Categoria	Dano	Crítico	Alcance	Tipo	Espaços
Armas Simples (Corpo a Corpo - Uma Mão)						
Chicote	I	1d6	19 *	3 metros	C	1
Armas Táticas (Corpo a Corpo - Uma Mão)						
Katar	I	*d4	19/x3	-	C	1
Manoplas	I	1d4/2d4	x2	-	I	2
Armas Táticas (Armas de Fogo - Duas Mãos)						
Carabina	I	2d8	18	Curto	B	1
Armas Pesadas (À Distância - Duas Mãos)						
Metralhadora Montada	IV	6d6	19/x3	Médio	I	5
Lançador Químico	III	Especial *	x2	Curto	Especial	2
** Leia a descrição da arma*						

Descrição das Armas

Metralhadora Montada. Uma arma de uso militar, com 6 cilindros para carregar pequenas balas explosivas de 40 mm, essas balas explodem ao contato dando dano completo ao alvo e os adjacentes metade do dano. Você precisa gastar uma ação completa para posicionar a arma em um local de sua escolha e uma ação padrão para desmontar. Metralhadora montada usa *balas longas*.

Especial: Se usarem senciente nesta arma, ela não flutua e fica em um espaço fixo (apesar de todos os outros bônus de senciente funcionarem normalmente), enquanto estiver sob o efeito de senciente, a Metralhadora Montada fica com 5 de defesa. Caso alguém esteja usando a Metralhadora Montada, a arma

fica com a defesa igual a de quem estiver usando, a arma possui 100 PV e RD 15.

Manoplas. Um par de luvas de ferro fundido utilizado por antigos soldados medievais, ela possui uma extensão que se alonga até a distância dos dedos em uma forma pontiaguda para machucar os oponentes. (Versátil: Caso use apenas uma das manoplas ela dará apenas 1d4 de dano).
Especial: Essa arma é afetada pela habilidade artista marcial, substituindo seu dano em 1d8/2d8, em NEX 35% 1d10/2d10 e em NEX 70% 1d12/2d12.

Katar. Uma adaga composta de lâminas e um bracelete, para que possa formar uma extensão do braço. Recompensando o usuário que tenha uma Força ou Agilidade alta, o número de dados de dano rolados pelo Katar é igual a metade da sua Força ou Agilidade arredondado para cima. Katars são *armas ágeis*.

Chicote. Uma longa tira de couro única utilizada para flagelação. Diferente das outras armas, o crítico do chicote não aumenta seu número de dados, mas causa sangramento no alvo. A cada aumento de multiplicador, o número de sangramentos causados aumenta em um. Chicotes são *armas ágeis*.

Carabina. São o meio termo entre um fuzil de assalto e uma submetralhadora, sendo armas mais leves por conta de sua munição e por seu cano reduzido. Carabinas não são automáticas e usam *balas leves*.

Lançador Químico. São armas equipadas com grandes tanques que têm efeitos variáveis de acordo com a munição escolhida. Carregar o lançador químico com um tipo específico de tanque gasta uma ação de movimento.

Munições

Tabela 2.2: Munições

Munição	Categoria	Espaço
Munições para Lançador Químico		
Tanque de Nitrogênio Líquido	II	I
Tanque de Ácido Fluorídrico	II	I
Tanque de Vapor Quente	I	I

Tanque de Nitrogênio Líquido.
Dano: 3d6
Tipo: Frio
Esse tanque está cheio de um composto químico extremamente gélido, capaz de congelar qualquer coisa que toque. Caso acerte um ataque, o alvo fica Exausto (Fortitude DT Agi muda a condição para Lento). Um alvo que passou 3 rodadas seguidas no teste de resistência fica Exausto mesmo assim. Dura 1 cena.

Tanque de Ácido Fluorídrico.
Dano: 6d8
Tipo: Químico

Esse tanque revestido está cheio de um composto químico extremamente corrosivo, capaz de dissolver qualquer coisa que toque com certa facilidade. Caso acerte um ataque, o alvo fica Fatigado (Fortitude DT Agi reduz o dano pela metade e evita efeito). Dura 1 cena.

Tanque de Vapor Quente.
Dano: 8d4
Tipo: Calor
Esse tanque pressurizado contém um grande volume de vapor escaldante dentro de si. Caso acerte um ataque, o alvo fica ofuscado (Fortitude DT Agi evita efeito). Dura 1 cena.

Modificadores de Armas

Tabela 2.3: Modificações para Armas

Modificações	Efeito
Modificações para Armas de Fogo	
Lançador de Granadas	Aumenta a DT das granadas em +5 e permite atirar ela como ação de movimento
Escudo para Rifle	+2 de defesa para ataques a distância
Brocador	Ignora RD para quebrar objetos
Modificações para Munições	
Serrilhada	Aumenta 1d de dano de armas de disparo

Lançador de Granadas. Adiciona um lançador de granadas na parte inferior de uma arma, permitindo você lançar uma granada como ação de movimento seguindo todas as regras da granada específica e a DT do teste de resistência aumenta em 5. O Lançador de Granadas requer uma ação de movimento para recarregar. Funciona apenas para armas de fogo de duas mãos.

Escudo para rifle. Múltiplas camadas de blindagem termoplástica e policarbonato transparente, revestidas com um escudo de fragmentação e ladeadas com um vidro laminado ultraleve. O usuário recebe +2 em defesa contra ataques a distância enquanto empunhando. Essa modificação serve apenas para armas de fogo de duas mãos.

Brocador. O brocador permite ao operador alternar entre sua arma padrão e uma espingarda que serve exclusivamente para quebrar objetos. Você ignora a RD de objetos ao tentar quebrá-los.

Serrilhada. A ponta da flecha apresenta serrilhados que rasgam a carne. Essa modificação só pode ser aplicada em flechas e aumenta o dado de dano da arma de disparo em um do mesmo tipo.

Equipamentos Gerais

Tabela 2.4: Equipamentos Gerais

Nome	Categoria	Espaços
Acessórios		
Ferramentas Auxiliares	I	1
Explosivos		
Granada Ácida	I	1
Granada Criogênica	I	1
Itens Operacionais		
Pistola Seringueira	I	1
Quebra Códigos	I	1
Lança Granadas	II	2
Drone Sísmico	II	3
Detector de Eletrônicos	II	2

Acessórios

Ferramentas auxiliares. Sempre que realizar a ação Ajudar o bônus aumenta em +2 para qualquer perícia.

Explosivos

Granada Ácida. Um frasco vedado contendo ácido. Afeta todos os seres adjacentes do alvo e o próprio alvo com 6d6 de dano químico e deixa o alvo Fatigado (Reflexos DT Agi reduz o dano à metade e evita o efeito). Alcance médio.

Granada Criogênica. Uma granada de metal contendo gás criogênico. Causando 6d6 de dano de frio ao alvo e alvos adjacentes e deixa o alvo Lento por uma rodada (Fortitude DT Agi reduz o dano à metade e evita a condição). Alcance médio.

Itens Operacionais

Pistola Seringueira. Uma espécie de pistola modificada para disparar uma injeção de adrenalina a alcance curto. A seringa concede ao alvo 2d10 + 2 de vida temporária. Esse item é de uso único.

Quebra códigos. Esse dispositivo é uma caixa sólida e tecnológica de metal com um imã. Você recebe um bônus de +7 em um teste de tecnologia para abrir e destrancar portas.

Lança-Granadas. São armas pesadas e robustas de alcance longo que potencializam a distância de uma granada. Elas devem ser recarregadas com uma granada do tipo desejado, gastando uma ação de movimento. A granada é lançada como normalmente, mas aumentando o alcance da granada e +7 na DT para evitá-la. Você recebe -5 na sua DT caso o alvo esteja ao alcance curto.

Drone Sísmico. Esse aparelho é um drone de grande porte que sobrevoa uma

área determinada pelo usuário, você pode ativar o drone, e é possível saber se naquela área existe qualquer presença de pessoas ou criaturas e onde elas estão localizadas. Ele tem uso único e é necessário ser veterano em tecnologia para usá-lo. Você não sabe o elemento das criaturas, se tiver, mas consegue saber o tamanho delas.

Detector de eletrônicos. Esse dispositivo de pulso é parecido com um celular, ele mostra dispositivos que emitem ondas eletromagnéticas ativas através de paredes, o alcance do dispositivo é curto, e aumenta um passo para cada nível de treinamento em tecnologia.

Combatente

Poderes

Golpe Concentrado. Ao fazer um ataque corpo a corpo, você pode gastar uma ação de movimento para adicionar um dado do mesmo tipo ao dano do próximo ataque. *Pré-requisito: Golpe Pesado*

Esquiva Ofensiva. Você recebe +3 em Reflexos. Sempre que esquivar com sucesso, você pode realizar um ataque corpo a corpo contra o alvo. *Pré-requisito: NEX 45%.*

Trilhas

Pistoleiro

Você é especializado em armas de fogo leves, sabendo tirar proveito de todas as situações em que sua velocidade no gatilho será a única forma de abater seus alvos.

Especial: Para usar as habilidades desta trilha, você deve estar usando armas de fogo leves.

NEX 10% - Bala no Alvo. Uma vez por rodada você pode gastar uma reação e 2 PE para realizar um ataque em um inimigo dentro de seu alcance que tenha sido alvo de um acerto de um aliado.

NEX 40% - Engatilhado. Sempre que conseguir um acerto crítico, você pode gastar 2 PE para fazer um ataque adicional.

NEX 65% - Revitalizar Pólvora. Sempre que conseguir um acerto crítico em um inimigo, você recebe 2 PE temporários. Você pode ganhar um máximo de PE temporários por cena igual ao seu limite de PE. PE temporários desaparecem ao final da cena.

NEX 99% - Bullseye. Seu multiplicador de crítico aumenta em +2. Sempre que conseguir um acerto crítico, aplica a condição Enredado no alvo ignorando imunidades em condições de paralisia.

Aberração

Seja por um ritual fracassado ou experimentos do passado, você foi transformado. Você esconde sua verdadeira forma para que não assuste os outros, mas por vezes deixa ela aparecer de forma controlada, usando isso ao seu favor.

Especial: Para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Vontade.

NEX 10% – Punhos Esotéricos. Gastando 2 PE, você pode transformar suas mãos em poderosas patas monstruosas, as quais são fortalecidas

pelo sobrenatural. Ataques desarmados recebem um dado extra do mesmo tipo de ataque. O dano deste dado será paranormal, de um elemento escolhido. O elemento escolhido não poderá ser alterado e deve ser o mesmo que o personagem terá afinidade a partir do NEX 50%. A cada 15% de NEX, pode gastar +1 PE para aumentar o bônus em +1 dado.

NEX 40% – Marcar Presa. Gastando 2 PE, o próximo ataque na forma humana no turno que utilizar vai marcar o alvo com um símbolo paranormal, fazendo com que seu dano desarmado ignore resistências não elementais (Energia, Sangue, Morte, Conhecimento e Medo). Em NEX 65%, enquanto estiver sob efeito de *Forma Monstruosa*, perseguirá o adversário marcado até derrotá-lo, independente da distância que ele estiver de você. A Marca dura uma cena.

NEX 65% – Verdadeira Forma. Você aprende o ritual Forma Monstruosa. Este ritual passa a contar como um ritual do elemento escolhido no NEX 10%. Quando conjurar esse ritual, você alcança sua verdadeira forma. Todo o dano de seus golpes desarmados é transformado em dano paranormal do tipo que você escolheu. Ao invés de fazer um teste de Ocultismo contra a DT para invocar o ritual, você deve fazer um teste de Vontade.

NEX 99% – Fera Domada. Quando está com Forma Monstruosa ativo, você não precisa fazer teste de Vontade para não atacar aliados. Além disso, pode conjurar o ritual como ação livre em sua forma verdadeira, pela metade do custo de PE, e todos os bônus concedidos são dobrados.

Especialista

Poderes

Reações Inteligentes. Você recebe uma reação especial adicional. *Pré-requisito: Int 4*

Doutor. Você é extremamente estudado e letrado nos conhecimentos científicos, você pode gastar 2 PE para rolar novamente um dado de qualquer teste de Medicina ou Ciências.

Trilhas

Adestrador

Suas habilidades, já muito interessantes por si só, são melhoradas na companhia de um animal de estimação treinado especificamente para investigar e combater ao seu lado. Suas habilidades são utilizadas em consonância com seu bichinho, fazendo com que ambos formem uma dupla implacável, onde cada um tem seu papel na hora de enfrentar o Outro Lado e suas ameaças.

Especial: Para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Adestramento. O animal tem metade da sua vida e metade da sua defesa e 7 de RD, caso o animal morra, o personagem perde 1d6 pontos de sanidade para cada 5% de NEX e fica Pasmo por 3 rodadas.

NEX 10% - Companheiro Animal. O adestrador é acompanhado por um animal que vale como um aliado do tipo Guerrilheiro. Fora de combate, o especialista pode gastar 1 PE para comandar o animal a realizar qualquer teste a critério do mestre utilizando Adestramento. Além disso, a cada NEX par, você também pode gastar 1 PE adicional para adicionar mais um dado de dano no ataque conjunto.

NEX 40% - Bolsa de Utilidades. O animal é equipado com uma mochila capaz de carregar até 5 espaços a mais em itens. Além disso, pode escolher um item operacional de categoria I para ser carregado na bolsa do animal valendo como categoria 0. É necessária uma ação de movimento para sacar o item.

NEX 65% - Fera Combatente. Durante um combate, pode gastar 3 PE e sua ação de movimento para fazer com que o seu animal realize uma manobra de combate utilizando um teste de Adestramento.

NEX 99% - Fera Feroz. O dano do ataque em conjunto aumenta para 2d8. O aumento por gasto de PE a mais também se torna 2d8. Você recebe +5 em Adestramento e pode atacar com adestramento ao invés de Luta ou Pontaria.

Maestro

Você aprendeu a utilizar instrumentos de formas harmônicas, a ponto de inspirar e ajudar seus aliados apenas em tocar um violão. Ainda que inicialmente isso não represente muita coisa, até mesmo o Outro Lado pode apreciar uma boa música.

Especial: Para escolher esta trilha, você precisa ser treinado em Artes. O seu instrumento utilizado na conjuração de rituais é um item de duas mãos.

NEX 10% – Musicoterapia. Você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para gerar um efeito apaziguante. Você e todos os seus aliados em alcance curto (exceto aliados caídos ou enlouquecendo) recuperam 1d6 de Sanidade. Para cada 2 PE extras que você gastar, aumenta a recuperação em +1d6 SAN (ou seja, pode gastar 4 PE para recuperar 2d6 SAN, 6 PE para recuperar 3d6 SAN e assim por diante).

NEX 40% – O Bardo. Escolha dois elementos (exceto Medo). Uma vez feita, essa escolha não pode ser alterada. Você poderá utilizar rituais com sua música, escolhendo por agora até quatro rituais de 1º Círculo dos elementos escolhidos. A cada NEX par a partir disso, você aprende um novo ritual de 1º Círculo. A partir de 60% NEX, pode aprender rituais de 2º Círculo e de 3º círculo em 80% NEX. Esses rituais não contam no seu limite de rituais conhecidos. Você pode substituir um teste de Ocultismo por Artes na conjuração de rituais.

NEX 65% – Inspiração. Você pode gastar uma ação padrão e 5 PE para inspirar as pessoas com sua música. Você e todos os seus aliados em alcance curto recebem +5 em testes de perícia até o fim da cena. A partir do NEX 80%, pode gastar +3 PE para aumentar o bônus em +5.

NEX 99% – Artista Completo. Você pode usar Inspiração como uma ação livre. Enquanto estiver sob efeito de sua Inspiração, qualquer habilidade (incluindo rituais) que você usar tem seu custo em PE reduzido pela metade (após aplicar quaisquer outras habilidades que reduzam o custo).

Médico de Batalha

Você é treinado em técnicas de primeiros socorros e tratamento de emergência, o que torna você um membro valioso para qualquer grupo de agentes. Ao contrário dos profissionais de saúde convencionais, você está acostumado com o campo de batalha e sabe tomar decisões rápidas no meio do caos.

Especial: Para escolher essa trilha você deve ser treinado em Medicina e para usar as habilidades desta trilha você deve possuir um kit de medicina.

NEX 10% – Paramédico. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para curar 4d6 + Medicina pontos de vida de um aliado adjacente. Você pode curar +2d6 PV respectivamente em NEX 40%, 65% e 99% gastando +2 PE.

NEX 40% – Equipe de trauma. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para

remover uma condição negativa (exceto morrendo e enlouquecendo) de um aliado adjacente, você e o aliado recebe +5 em teste de resistência até o início de seu próximo turno. Além disso, pode realizar reanimação como ação de movimento gastando 2 de PE

NEX 65% – Reanimador. Uma vez por missão, você pode gastar uma ação completa e 10 PE para trazer de volta a vida um personagem que tenha morrido durante a cena. Além disso, se estiver em alcance curto de um aliado machucado ou morrendo, você pode se aproximar dele com uma ação livre (desde que seja capaz de fazê-lo usando seu deslocamento normal).

NEX 99% – Plantão médico. Uma vez por missão você pode gastar 3 PE e uma reação para adiantar a sua iniciativa para antes de alguém que estiver morrendo, além disso você pode usar a habilidade Reanimador uma vez por missão por aliado.

Ocultista

Poderes

Manipulação Temporal. Você pode aumentar o custo de um ritual em 4 PE para aumentar a duração em uma categoria, de turno para rodada, de rodada para cena e de cena para sustentado. Rituais instantâneos e sustentados não podem ser modificados.

Trilhas

Gatilho Paranormal

Você sente que seus rituais são potentes, mas eles sozinhos não serão o suficiente, algo a mais é necessário para realmente destruir as forças do Outro Lado, e você acredita que poder de fogo adicional é justamente o que você precisa.

NEX 10% - Conjuração Ágil. Ao realizar seus testes de Custo do Paranormal, enquanto estiver empunhando uma arma de fogo ou de disparo, você pode somar sua Agilidade no resultado do teste.

NEX 40% - Acerto Ritualístico. Uma vez por rodada, ao realizar um acerto crítico com sua arma de fogo ou disparo, o custo do seu próximo ritual conjurado até o final do seu próximo turno é reduzido em -1 PE. Em NEX 55%, o custo do próximo ritual é reduzido em -2 PE, em NEX 85% o custo do próximo ritual é reduzido em -3 PE.

NEX 65% - Precisão do Outro Lado. Uma vez por rodada, quando conjurar um ritual com execução "padrão" ou "completa", o seu próximo teste de ataque à distância com armas de fogo ou de disparo aumenta em +5 até o final do seu próximo turno.

NEX 99% - Perseguir o Medo. Você aprende o ritual Perseguir o Medo.

Armeiro

Você é um especialista em criar e usar armas, então você aproveita seu lado paranormal para conseguir usar sua expertise.

NEX 10% - Arma Paranormal. Você pode gastar 2 PE e uma ação padrão para gerar uma arma que você tenha proficiência de até categoria II. Armas geradas por esta habilidade só podem ser modificadas por rituais e não contam para o limite de categoria. Além disso, caso a arma use munição você deverá ter ela. Você deve escolher um dos elementos para a sua arma e todas as suas armas utilizarão os bônus daquele elemento. O elemento escolhido não poderá ser alterado e deve ser o mesmo que o personagem terá afinidade a partir do NEX 50%. Você só pode ter uma Arma Paranormal por vez.

- **Sangue** - A arma gerada usa Força como atributo base.
- **Morte** - A arma gerada usa Presença como atributo base.
- **Conhecimento** - A arma gerada usa Intelecto como atributo base.
- **Energia** - A arma gerada usa Agilidade como atributo base.

NEX 40% - Aprimoramento Elemental. O dano da arma passa a ser parcialmente imbuído pelo elemento escolhido, com metade do dano causado sendo do tipo da arma e a outra metade sendo do elemento escolhido. Além disso, a arma recebe um desses benefícios baseado no elemento previamente escolhido:

- **Sangue** - Você soma sua Força nas rolagens de dano da arma.
- **Morte** - Você soma o dobro da sua Presença nas rolagens de dano da arma.
- **Conhecimento** - Você soma o dobro do seu Intelecto nas rolagens de dano da arma.
- **Energia** - Você soma sua Agilidade nas rolagens de dano da arma.

Caso a arma já some o atributo, você adiciona mais uma vez.

NEX 65% - Forja Aperfeiçoada. Agora a arma passa a poder ser modificada por habilidades de trilha. Quando gerar a arma, pode gastar 2 PE para adicionar uma modificação na arma, podendo adicionar até um máximo de 3 modificações, gastando 6 PE. Além disso, a arma recebe um desses benefícios baseado no elemento previamente escolhido.

- **Sangue** - A arma recebe mais um dado de dano do mesmo tipo.
- **Morte** - A arma te concede uma ação de movimento extra por rodada. Essa ação de movimento extra não pode ser usada para conjurar rituais.
- **Conhecimento** - A arma recebe +5 em testes de ataque.
- **Energia** - A arma é considerada leve.

NEX 99% - Imbuído de Medo. Quando gerar a arma, pode gastar 10 PE extras para adicionar até quatro maldições do elemento já escolhido sem as penalidades de quando errar um teste.

O Outro Lado

Poderes Paranormais

PODERES DE CONHECIMENTO

Sanidade por um Fio

O Conhecimento é responsável tanto pela insanidade quanto pela estabilidade daqueles que lhe interessam. Uma vez por cena, ao chegar a 0 SAN, você fica com 1 SAN. *Pré-requisito:* Conhecimento 1.
Afinidade: Em vez do normal, você ignora completamente o efeito que lhe faria chegar a 0 SAN.

Expertise Bélica

O Conhecimento te guia para utilizar armas da forma mais efetiva possível. Armas de uma mão se tornam leves.
Afinidade. Você passa a poder utilizar armas de 2 mãos com apenas uma mão. Essas não podem virar armas leves devido a este poder.

PODERES DE ENERGIA

Inércia

Quando as forças da Energia agem sobre um ser, é impossível que ele fique parado. Seu deslocamento é aumentado em +3 metros.
Afinidade: Ganha +1.5 metros de deslocamento, totalizando +4.5 metros.

Ritual Energizado

A Energia aumenta a potência de seus usuários, tornando a força do Outro Lado dentro deles ainda mais forte. Adicionando +2 PE no custo do ritual, a DT de resistência a ritual será aumentada em +3. *Pré-requisito:* Energia 1
Afinidade: Você recebe +2 permanentemente na DT de todos os seus rituais e pode adicionar +2 PE no custo do ritual para aumentar a DT para resistir a ele em +3.

PODERES DE SANGUE

Martírio

Sangue pelo Sangue. Entregue sua vitalidade pelo bem do próximo, mas para a sua perdição. Caso um aliado a alcance curto receba dano que reduziria a zero de PV, você pode gastar 3 PE e uma reação para receber o dano em seu lugar como dano de Sangue. Quaisquer efeitos de redução de dano não se aplicam ao dano tomado. *Pré-requisito:* Sangue 3

Afinidade. Você reduz em 10 o dano quando utilizar esse poder.

Maldições para Armas

CONHECIMENTO

Axiomática. O Conhecimento está sempre certo, o destino se curva a ele. Gaste 4 PE antes de uma rolagem de acerto com a arma com essa maldição para aumentar sua rolagem em +1d20. Para cada dado que passe a defesa do alvo você recupera 1 PE.

SANGUE

Frenética. Ao ver o sangue jorrar, suas armas desejarão por mais. Gaste 2 PE antes do ataque para ativar o frenesi de sua arma. Sempre que um dado de dano da arma tirar o valor máximo, role ele novamente para dano adicional. Só pode ser usado em armas de disparo (menos armas de fogo).

Itens Amaldiçoados

MEDO

Escudo Montagna. *O escudo é caracterizado por carregar vários nomes de agentes da Ordo Aureus que morreram em suas missões e tarefas. Este escudo já passou por várias missões.* Com esse escudo você ganha 10 de RD a qualquer dano (exceto dano mental), além disso, você pode bloquear ataques a distância. A cada agente que morrer na mesma missão que você, perde 2 de sanidade permanente e o nome do personagem morto é cravado no escudo. Este é um item único (apenas um agente por missão pode escolhê-lo) de categoria III. Para efeitos de proficiência e penalidade por não proficiência, conta como proteção pesada.

ENERGIA

Pérola Energética. *Uma bola de cristal com um líquido inconsistente de puro caos.* A bola contém o ritual Salto Fantasma imbuído nela, usar a bola gasta 4 PE e uma reação. Ao usar o item, você lança a pérola a FOR*1,5 metros de distância e teleporta-se até lá. Além disso, deve rolar 1d4, um resultado 1 destroi a pérola. Um resultado 4 lhe teleporta na direção contrária.

[VARIA]

Barreira Elemental. *Diversos itens que projetam uma barreira fixa que enfraquece o elemento especificado.* Pode ser colocado no chão com uma ação padrão e se expande criando assim uma barreira paranormal do elemento escolhido em uma área de 3 m², todos que estiverem dentro da área recebem +1d20 contra testes de resistência de efeitos do elemento da barreira.

Rituais

Perseguir o Medo.

MEDO 4
Execução: padrão
Alcance: pessoal
Área: esfera de 18 metros de raio
Duração: sustentada

Ao conjurar este ritual e enquanto estiver dentro de sua área você se torna capaz de sentir o medo emitido e absorvido por todos os seres, enxergando seus alvos mesmo que eles estejam escondidos de seus olhos. Seus ataques à distância recebem um bônus no acerto de +15 e sua margem de ameaça com essas armas aumenta em 2, além dos seus tiros e disparos anularem penalidades por camuflagem e cobertura parcial. Aprender este ritual requer um poder de trilha específico.